

PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP KOPERASI DENGAN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*

Diah Rahma Sari¹⁾, M. Shaifuddin²⁾, M. Ismail Sriyanto³⁾

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta 57126

e-mail: diah.rahma1@gmail.com

Abstract: The purpose of the research is to improve the comprehension towards cooperative organization concept applying Crossword Puzzle method to the fourth grade students of Premulung 94 Elementary School Laweyan Surakarta in academic year of 2012/2013. This research is a classroom action research that consists of two cycles, each cycle consists of four steps such as planning, acting, observing and reflecting. The subject of this research was fourth grade students of Premulung 94 Elementary School Laweyan Surakarta which has 39 students. The data collecting techniques were observation, documentation, interview and test. The technique of data analysis was an interactive analysis technique which consisted of 3 components; they are data reduction, data presentation and making conclusion or verification. The result of this research showed that the implementation of Crossword Puzzle method could improve the student's comprehension towards cooperative organization concept of Premulung 94 Elementary School Laweyan Surakarta in the academic year of 2012/2013.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep koperasi dengan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* pada siswa kelas IV SDN Premulung No. 94 Laweyan Surakarta tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Premulung No. 94 Laweyan Surakarta tahun ajaran 2012/2013 yang terdiri dari 39 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, observasi, wawancara dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data model interaktif yang terdiri dari tiga komponen analisis yaitu reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan pemahaman konsep koperasi pada siswa kelas IV SDN Premulung No. 94 Laweyan Surakarta tahun ajaran 2012/2013.

Kata kunci: metode *Crossword Puzzle*, pemahaman konsep, koperasi,.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Somantri (2001) merupakan sebuah penyederhanaan adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis-psikologis untuk tujuan institusional pendidikan dasar dan menengah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila. Sehingga pendidikan IPS merupakan sebuah mata pelajaran gabungan dari beberapa ilmu-ilmu sosial yang disajikan secara ilmiah untuk mewujudkan tujuan institusional pendidikan dasar dan menengah pendidikan dalam kerangka pencapaian tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila.

Dalam pendidikan kata metode digunakan untuk menunjukkan serangkaian kegiatan guru yang terarah yang menyebabkan siswa belajar (Wahab, 2009). Dapat dikatakan bahwa metode merupakan suatu proses atau prosedur yang terdiri dari beberapa langkah dan

hasilnya adalah belajar serta menyebabkan belajar menjadi lebih efektif. Rangkaian kegiatan tersebut karena merupakan sebuah proses, maka akan terbagi menjadi beberapa langkah. Sehingga bukan suatu hal yang tidak mungkin bahwa satu atau beberapa langkah dari suatu metode pembelajaran dapat menjadi bagian dari metode yang lainnya. Dan untuk mengkombinasikan berbagai langkah pembelajaran dalam metode tertentu untuk menjadi sebuah metode yang utuh, merupakan tanggung jawab dari guru yang mengajar agar pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif.

Sejalan dengan pendapat tersebut di atas, Sudjana (2005) berpendapat bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didiknya pada saat berlangsungnya pengajaran.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa metode pembela-

1) Mahasiswa Program Studi PGSD FKIP UNS

2,3) Dosen Program Studi FKIP PGSD UNS

jaran merupakan sebuah cara teratur yang digunakan dalam pembelajaran oleh guru yang menyebabkan peserta didik belajar sesuai dengan yang dikehendaki untuk menjadikan mengajar menjadi efektif bagi guru dan peserta didik. Metode pembelajaran juga merupakan sebuah hal penting bagi pendidik untuk membuat sebuah kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik dan efektif bagi peserta didik yang dididiknya.

Karena tujuan pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran adalah berbeda, maka setiap kegiatan pembelajaran dengan materi pembahasan yang berbeda dalam semua mata pelajaran yang ada, menuntut metode yang berbeda pula sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sehingga saat ini muncul berbagai metode pembelajaran yang berbeda dan menjadi hal pokok dalam perencanaan maupun pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Hal ini tentu membuat setiap pendidik harus memilih dan menentukan metode yang sesuai dengan materi dan kondisi kelas yang akan ditanganinya.

Kerry Jones (2008) berpendapat bahwa: *“Crossword puzzles have been an American brain-challenge staple since the early 1900’s, and they have not really lost steam. They have simply become more high-tech”*. Yang berarti bahwa *Crossword Puzzle* sudah menjadi permainan asah otak di Amerika sejak awal tahun 1900-an dan masih digemari sampai sekarang. Untuk lebih mengenal permainan asah otak *Crossword Puzzle*, Dzulkarnain (2012) menyebutkan bahwa *Crossword Puzzle is a word game that consists of an arrangement of words which has to be filled into numbered squares that go across and down*. Sehingga *Crossword Puzzle* merupakan sebuah permainan yang terdiri dari susunan kata jawaban yang harus diisikan pada kolom yang memiliki nomor dan disusun secara horisontal maupun secara vertikal.

Dari beberapa pengertian dan pendapat yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dijelaskan bahwa metode pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah sebuah cara teratur yang digunakan dalam pembelajaran oleh guru untuk menjadikan mengajar menjadi efektif, dengan menggunakan atau memanfaatkan per-

mainan kata yang telah menjadi permainan asah otak pokok di Amerika sejak awal tahun 1900-an, yang terdiri dari susunan kata-kata yang harus diisi ke dalam kotak bernomor dan disusun secara mendatar maupun disusun secara menurun.

Observasi telah dilakukan dan ditemukan beberapa siswa kelas IV di SDN Premulung No. 94 Laweyan Surakarta yang belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan dalam mata pelajaran IPS terutama materi Koperasi Indonesia yaitu 70. Terdapat beberapa masalah pada siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya antara lain: (1) sebagian besar siswa kurang termotivasi dan tertarik untuk belajar. Hal ini dapat disebabkan siswa kurang menyukai materi yang dipelajari, (2) Keaktifan siswa belum optimal baik di dalam bertanya, menjawab dan menanggapi pertanyaan. (3) Metode pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga membuat siswa mudah lupa dengan materi yang sudah diajarkan guru sebelumnya (pembelajaran kurang bermakna). (4) Hasil belajar ranah kognitif siswa berdasarkan pretes sebanyak 26 siswa (66,6%) dari 39 siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70.

Penelitian tindakan kelas dilakukan untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis, merumuskan dan melakukan tindakan perbaikan terhadap masalah-masalah yang dialami dalam pembelajaran. Sehingga penulis melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan pemahaman konsep koperasi di SDN Premulung No. 94 Laweyan dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle*. Sehingga diharapkan setelah penelitian tindakan kelas ini dilakukan, nilai kognitif siswa dapat lebih baik sebagai tanda bahwa tingkat pemahaman konsep koperasi siswa telah meningkat.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Premulung no. 94 yang beralamatkan di jalan Madubronto no. 13 yang termasuk ke dalam wilayah Kelurahan Sondakan, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta pada semester genap (II) tahun pelajaran 2012/2013. Alasan penelitian ini dilaksanakan di

SD Negeri Premulung no. 94 yaitu karena letak sekolah ini yang dekat dengan Kampus IV UNS yaitu Kampus PGSD UNS Kleco dan hanya berjarak sekitar 10 km dari rumah peneliti. Penelitian ini dilakukan selama 5 bulan pada semester genap tahun ajaran 2012/2013 pada bulan Januari 2012 sampai bulan Mei 2013 Peserta didik yang dilibatkan dalam penelitian berjumlah 39 peserta didik sesuai jumlah peserta didik dalam kelas IV. Terdiri dari 22 peserta didik perempuan dan 17 peserta didik laki-laki.

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti melalui teknik dokumentasi, observasi, wawancara dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif yang terdiri dari tiga komponen analisis, yaitu: 1. Reduksi data (*Data Reduction*), 2. Penyajian data (*Data Display*), dan 3. Penarikan kesimpulan (*Conclusion Drawing*). Prosedur penelitian terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan.

Penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil apabila sebanyak 80% ketuntasan klasikal siswa tercapai, dengan nilai evaluasi di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Klasikal), yaitu 70.

HASIL

Hasil dari penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus ini menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya.

Pada kondisi awal atau pratindakan disimpulkan bahwa pemahaman konsep koperasi siswa tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat melalui nilai rata-rata ranah kognitif IPS materi Koperasi Indonesia kelas IV yang berjumlah 39 peserta didik, terdapat 26 peserta didik (66,67%) dari 39 siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 70. Data hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada pratindakan dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Ranah Kognitif pada Pratindakan.

Interval	Frekuensi (fi)	Persentase
10-19	1	2,56 %
20-29	0	0 %
30-39	6	15,38 %
40-49	3	7,69 %
50-59	9	23,08 %
60-69	7	17,95 %
70-79	13	33,33 %
Jumlah	39	100 %

Berdasarkan data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa dari 39 peserta didik terdapat 26 peserta didik (66,67%) yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Sehingga hanya terdapat 13 peserta didik (33,33%) yang telah memenuhi KKM dari keseluruhan 39 peserta didik, dengan nilai rata-rata kelas hasil belajar ranah kognitif peserta didik yaitu 56,79.

Pada siklus I setelah menggunakan metode *Crossword Puzzle* nilai hasil belajar ranah kognitif siswa menunjukkan adanya peningkatan jika dibandingkan dengan nilai pratindakan. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif. Perhatian siswa dalam menyimak penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung dengan baik. Siswa juga cukup bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran maupun dalam diskusi kelompok sudah baik. Ketuntasan klasikal pada siklus I adalah sebesar 61,54%. Data perolehan nilai siswa pada siklus I disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Ranah Kognitif pada Siklus I

Interval	Frekuensi (fi)	Persentase
20-29	1	2,56 %
30-39	3	7,69 %
40-49	5	12,82 %
50-59	4	10,26 %
60-69	2	5,13 %
70-79	13	33,33 %
80-89	9	23,08 %
90-99	1	2,56 %
Jumlah	39	100 %

Berdasarkan data tabel 2 menunjukkan bahwa siswa yang tuntas adalah sebanyak 24 siswa atau 61,54% dan yang tidak tuntas sebanyak 15 siswa atau 38,36%, dengan KKM 70. Karena indikator kinerja sebesar 80% belum tercapai maka penelitian dilanjutkan pada siklus II

Siklus II menunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar ranah kognitif siswa yang signifikan dari tindakan sebelumnya. Siklus II dilaksanakan berdasarkan pada analisis dan observasi dari siklus I. Ketuntasan klasikal siswa pada siklus II adalah sebesar 87,18%. Perolehan nilai hasil belajar ranah kognitif siswa pada siklus II disajikan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Ranah Kognitif pada Siklus II.

Interval	Frekuensi (fi)	Persentase
40-49	1	2,56 %
50-59	2	5,13 %
60-69	2	5,13 %
70-79	8	20,51 %
80-89	8	20,51 %
90-99	17	43,59 %
Jumlah	39	100 %

Berdasarkan data tabel 3 menunjukkan bahwa siswa yang tuntas KKM (70) adalah sebanyak 34 siswa atau 87,18% dan siswa yang tidak tuntas KKM (70) sebanyak 5 siswa atau 12,82%. Dengan nilai rata-rata kelas sebesar 83,69. Karena hasil siklus II menunjukkan bahwa indikator ketercapaian sudah tercapai maka penelitian dapat dihentikan dan dinyatakan berhasil.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data yang ada, terdapat peningkatan pemahaman konsep koperasi pada siswa kelas IV SDN Premulung No. 94 Laweyan Surakarta dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* pada setiap siklusnya.

Pada pratindakan tingkat pemahaman konsep koperasi siswa masih rendah. Dalam pembelajaran guru belum menggunakan variasi metode sehingga siswa kurang mendapat

tempat untuk menggali, mencari, dan menemukan hal yang mereka butuhkan. Sementara kebutuhan masing-masing siswa berbeda sesuai dengan tingkat pemahamannya. Beberapa peserta didik mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi penuh dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan bahwa guru hanya memperhatikan peserta didik yang bertempat duduk di bagian tengah dan depan ruang kelas saja. Sedangkan peserta didik yang berada di belakang cenderung kurang memperhatikan. Ketuntasan klasikal pada pratindakan sebesar 33,3%.

Pada siklus I dilakukan tindakan berupa penggunaan metode *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran IPS pada materi Koperasi Indonesia. Dalam pembelajaran tidak akan baik apabila tidak menggunakan media pembelajaran, maka dari itu penggunaan metode *Crossword Puzzle* digunakan beberapa media pembelajaran di antaranya adalah media pembelajaran *Crossword Puzzle* yang menjadi media pokok dalam metode ini, media *powerpoint* dan gambar. Untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, guru selalu mengajak siswa menyanyikan sebuah lagu sebelum pembelajaran dimulai. Setelah penggalian materi secara singkat, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk berdiskusi. Dilanjutkan dengan masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas dengan mengisikan jawaban sesuai bagian kelompoknya pada media *Crossword Puzzle* yang tersedia di depan kelas. Hasilnya tingkat ketuntasan klasikal siswa pada siklus I meningkat menjadi 61,54%. Hasil ini belum memenuhi indikator ketercapaian sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II dilakukan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Penggunaan metode *Crossword Puzzle* menuntut siswa untuk bekerja sama dan mengerti konsep-konsep dari materi Koperasi Indonesia. Untuk lebih menarik perhatian siswa, guru juga menambahkan media pembelajaran berupa video-video tentang koperasi. Hasilnya ketuntasan klasikal pada siklus II meningkat menjadi 87,18%. Hasil ini sudah memenuhi

indikator ketercapaian 80%, sehingga penelitian dihentikan dan dinyatakan berhasil.

Perbandingan nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal pada pratindakan, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Perbandingan Nilai Terendah, Nilai Tertinggi, Nilai Rata-Rata, dan Persentase Ketuntasan Klasikal pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II.

Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai terendah	10	25,5	46,25
Nilai tertinggi	75	91,5	100
Nilai rata-rata	56,79	66,18	83,62
Ketuntasan klasikal	33,3%	61,54%	87,18%

Berdasarkan pada tabel 4, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan pemahaman konsep koperasi pada siswa kelas IV SDN Premulung No. 94 Laweyan Surakarta dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* pada setiap siklusnya. Didukung oleh pendapat Roviandari (2012) yang menyatakan bahwa kelebihan dari *Crossword Puzzle* adalah dapat membantu peserta didik menangkap pikiran dan gagasan materi. Pembelajaran aktif yang mampu mengasah otak ini membuat informasi lebih mudah dimengerti, diingat kembali dan memaksimalkan suasana belajar. Sedangkan menurut Hari-murti (2011), kelemahan dari metode *Crossword Puzzle* di antaranya adalah peserta didik dituntut untuk berkonsentrasi secara matang, banyak memakan waktu saat mengerjakan *Crossword Puzzle* serta terdapat peserta didik yang mendapat kesulitan dalam menyusun huruf menjadi sebuah kata.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep koperasi pada siswa kelas IV SDN Premulung No. 94 Laweyan Surakarta adalah dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dengan penggunaan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* pada siswa kelas IV SDN Premulung No.94 Laweyan, Surakarta tahun ajaran 2012/2013, dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi pelajaran Koperasi Indonesia dengan menggunakan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan pemahaman konsep koperasi pada siswa kelas IV SDN Premulung No. 94 Laweyan, Surakarta. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar ranah kognitif peserta didik, sebagai indikator meningkatnya pemahaman konsep koperasi pada setiap siklusnya.

Pada pratindakan diperoleh rata-rata kelas hasil belajar ranah kognitif peserta didik sebesar 56,79, kemudian pada siklus I diperoleh rata-rata hasil belajar ranah kognitif kelas peserta didik sebesar 61,54, dan pada siklus II diperoleh diperoleh rata-rata hasil belajar ranah kognitif kelas peserta didik sebesar 87,18. Dengan tingkat persentase ketuntasan yang juga mengalami peningkatan, yaitu terdapat 26 peserta didik (66,67%) dari 39 peserta didik belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, atau hanya sebesar 33,33% yaitu 13 peserta didik yang telah memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada kondisi pratindakan. Kemudian pada siklus I sebanyak 38,46% (15 peserta didik) yang belum memenuhi nilai KKM atau sebanyak 61,54% (24 peserta didik) yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dan selanjutnya pada siklus II sebanyak 5 peserta didik (12,88%) dari 39 peserta didik yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), atau sebesar 87,18% (34 peserta didik) yang telah memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar ranah kognitif peserta didik dari tahap pratindakan, tahap siklus I hingga pada tahap siklus II dalam penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Harimurti, Rika Dwi. (2011). Perbedaan Penggunaan Metode Crossword Puzzle dan Card Sort terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas X.AK.1 DAN X.AKA.2 SMK Negeri 1 Banyudono Tahun Ajaran 2010/2011. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Jones, Kerry. (2008). *Cross Words – A Walkthrough*. Diperoleh 11 Februari 2013. Dari http://vocabulary.co.il/blog/learning_vocabulary/cross-words-a-walkthrough/.
- Roviandari, Titin. (2012). Pembelajaran Kimia Melalui Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) dengan Metode Diskusi dilengkapi Mind Mapping dan Crossword Puzzle ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa pada Materi Bahan-Bahan Kimia dalam Makanan Kelas VIII Semester Genap MTsN 1 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012. *Skripsi*. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Somantri, M.N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (2005). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Algesindo.
- Wahab, Abdul Aziz. (2009). *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.